

Perancangan Interior Pusat Informasi Gizi Anak di Surabaya

Christien Dea Andriani, dan Grace Mulyono

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: christiendea@yahoo.co.id ; grace_mulyono@petra.ac.id

Abstrak— Perkembangan kesehatan pada anak zaman sekarang sangat berbeda dengan anak zaman dulu. Anak yang lahir pada zaman sekarang sangat berpotensi menderita penyakit yang dulu hanya diderita oleh orang tua seperti obesitas, diabetes dan stroke. Faktornya disebabkan oleh pola makan anak yang hidup di lingkungan serba instan dan kegiatan yang dibatasi oleh teknologi yang semakin berkembang. Perancangan Pusat Informasi Gizi merupakan suatu wadah untuk membantu orangtua dan khususnya anak dalam pengenalan makanan sehat dan sekaligus dapat belajar memasak makanan mereka dengan penyediaan fasilitas *food adventure center*, *cooking studio*, *library*, serta ruang konsultasi. Konsep perancangan yaitu *Healthy Spoon* diharapkan agar anak dapat selalu mengingat makanan sehat mereka lewat setiap sendok yang mereka makan.

Kata Kunci— Desain interior, Pusat Informasi, Gizi Anak, Surabaya

Abstrac— The health development of nowadays children is far different from children in the past. Children that are born in this modern era have bigger potential to suffer from the diseases that were once only suffered by adults such as obesity, diabetes, and stroke. The supporting factor are the diet of nowadays' instant lifestyle and the limited activities which occur due to the technology development. The design of Children's Nutrient Information Center is one of the ways to help parents and especially children to introduce the healthy food and also to help them to learn cooking by providing food adventure center facility, cooking studio, library, and consultation room. The design concept is *Healthy Spoon* which aimed for a reminder to the children of the importance of eating healthy food through each spoon they eat form.

Keyword— Interior Design, Information Center, Children's Nutrient, Surabaya

I. PENDAHULUAN

SURABAYA adalah salah satu kota yang memiliki kasus gizi buruk yang relatif tinggi dan upaya pemerintah dalam menangani belum berhasil secara maksimal. Faktor penyebab kasus tersebut disebabkan anak hidup di lingkungan yang serba instan, termasuk dalam segi pangan. Makanan yang cepat saji yang dikenal juga dengan sebutan junkfood yang sangat mudah diperoleh dan menjadi salah satu makanan yang disukai oleh anak-anak. Mengonsumsi makanan seperti ini secara berlebihan yang menyebabkan anak-anak mudah terserang penyakit bahkan penyakit yang diderita oleh orang

tua.

Contohnya penyakit yang diderita oleh orang dewasa pada anak yaitu obesitas. Anak akan mengalami berat badan berlebih (*overweight*) dan kelebihan lemak dalam tubuh apabila selalu makan dalam porsi besar. [1]

Faktor lain yang membuat anak-anak terserang penyakit gizi selain makanan instan adalah kegiatan yang terbatas. Perkembangan teknologi yang sangat cepat sekarang ini membuat *gadget* tidak hanya menjadi milik orang tua. Bukan menjadi hal yang aneh lagi kalau sekarang ini anak kecil memiliki *tablet*, *handphone*, bahkan *smartphone*. Hal ini menyebabkan kegiatan anak hanya terpusat pada *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* yang tidak terkontrol tentu merusak pola makan pada anak yang masih dalam tahap perkembangan.

Faktor kesehatan anak yang terjadi disebabkan pola makan anak jaman sekarang telah berubah dari yang dulu. Seperti kita tahu, kebutuhan energi pada anak cukup tinggi dibandingkan orang dewasa, yang membutuhkan kurang dari sepertiga energi yang dibutuhkan anak-anak. Tingkat aktivitas yang tinggi pada sebagian besar anak usia sekolah membuat kebutuhan akan gizi yang memadai sangat penting. Selain itu, gizi yang baik akan membantu anak usia sekolah memelihara ketahanan terhadap infeksi dan berguna sebagai tempat penyimpanan unsur-unsur pembangun tubuh serta nutrisi yang dibutuhkan untuk masa tumbuh kembang.

Untuk memberikan makanan yang benar pada anak usia dini harus dilihat dari banyak aspek, seperti ekonomi, sosial, budaya, agama, disamping aspek medik dari anak tersebut. Makanan pada anak usia sekolah harus serasi, selaras dan seimbang. Serasi artinya sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak. Selaras adalah sesuai dengan kondisi Dalam masa tumbuh kembang tersebut pemberian nutrisi atau asupan makanan pada anak tidak selalu dapat dilaksanakan dengan sempurna. Selain faktor yang disebutkan di atas .

Adapun rumusan masalah dari perancangan interior pusat informasi gizi anak di Surabaya

a. Bagaimana merancang interior pusat informasi yang memberikan pengetahuan tentang gizi seimbang secara tepat untuk anak dan orang tua ?

b. Bagaimana menciptakan suasana belajar yang sekaligus menunjang pemahaman gizi untuk anak pada perancangan pusat informasi gizi anak?

Tujuan Perancangan dari Pusat Informasi Gizi Anak di Surabaya adalah :

- a. Merencanakan interior sebuah pusat informasi gizi yang memberikan pengetahuan gizi seimbang secara tepat untuk anak dan orang tua.
- b. Merencanakan suasana belajar yang sekaligus menunjang pemahaman gizi untuk anak pada perancangan pusat informasi gizi anak.

II. METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data :

• Studi Pustaka

Studi data-data pustaka tentang perancangan interior pada pusat informasi dan kesehatan sebagai landasan teori melalui artikel jurnal ilmiah, buku dan media.

• Studi Lapangan

Survey lapangan pada beberapa fasilitas yang berhubungan dengan Pusat Informasi Gizi Anak. Metode yang digunakan adalah dengan mengamati dan menganalisa langsung dari data lapangan, wawancara untuk memperlengkapi data non fisik dan dokumentasi yang dapat berupa foto yang disurvei.

B. Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh dari pengumpulan data, yaitu wawancara, survey, dan tipologi akan dianalisa dan dibandingkan dengan data literature yang didapat. Kemudian data tersebut disimpulkan agar memperoleh acuan yang nantinya akan dipakai dalam rancangan seperti standar pembentuk ruang, sistem interior, struktur organisasi, aktivitas pengguna, elemen pengisi ruang, dan data eksisting. Hingga pada akhirnya acuan akan dipakai dalam programming, pembuatan konsep dan desain ruang dalam perancangan interior.

C. Analisis Data

Analisis data diperoleh melalui data eksisting, literatur, lapangan, dan tipologi. Data tersebut akan disatukan melalui tabel untuk mengetahui perbandingan masing-masing aspeknya. Data yang diperoleh yaitu data pengolahan di atas akan dibandingkan dengan literatur dan data tipologi sehingga menemukan acuan dan pemecahan masalah untuk dapat dipakai dalam perancangan.

Hasil komparasi akan memperoleh kebutuhan ruang, jenis ruang, sifat maupun karakteristik ruang. Dari kesimpulan yang diperoleh akan dipakai sebagai acuan untuk membuat zoning, grouping, maupun konsep. Konsep tersebut akan diaplikasikan pada alternatif layout hingga ke aplikasi desain sebagai solusi terhadap pemecahan masalah yang timbul.

Dari alternatif-alternatif tersebut akan dipilih satu layout yang dianggap sesuai dengan perancangan interior pusat informasi gizi anak di Surabaya dan akan digunakan untuk pembuatan gambar kerja, perspektif, detail interior, dan detail perabot berdasarkan skala yang telah ditentukan.

III. DESAIN AKHIR

A. Lingkup Perancangan

Ruang lingkup Perancangan Interior Pusat Informasi Gizi Anak di Surabaya meliputi:

- a. Lobby, merupakan area awal di mana pengunjung masuk. Pengunjung dapat bertanya, mendaftar serta menunggu untuk ke area *food adventure center* dan *cooking studio*
- b. Area food adventure center, di mana anak-anak dapat bermain serta mengenal berbagai macam makanan sehat.
- c. Area konsultasi, merupakan area orang tua dapat berkonsultasi dengan ahli gizi mengenai gizi anaknya.
- d. Area perpustakaan, merupakan area anak dapat mengenal gizi serta variasi makanan lewat membaca buku dan juga sebagai area tunggu orang tua.
- e. Area cooking studio, merupakan area anak belajar memasak makanan sehat yang dapat mereka buat sendiri.
- f. Ruang serbaguna, merupakan tempat untuk pengunjung yang data berombongan untuk kumpul dan diberi pengarahan.
- g. Kantor, adalah tempat untuk direktur mengurus segala keperluan.

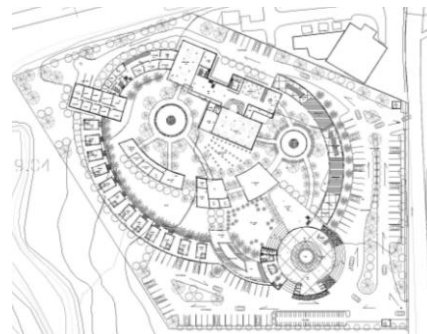
B. Analisa Tapak Luar



Lokasi Perancangan

Lokasi berada pada kawasan yang mudah dicapai oleh semua wilayah Surabaya karena kawasan berada pada fasilitas perdagangan dan jasa. Lokasi perancangan juga mudah diakses pendatang dari luar kota karena letaknya berada dekat gerbang tol satelit serta tidak mengganggu sirkulasi jalur dalam kota. Lokasi bangunan hanya dicapai dari 1 akses jalan raya Abdul Wahab Siamin, dekat jalan Mayor Jendral Sungkono.

C. Analisa Tapak Dalam



Pencapaian Tapak Perancangan

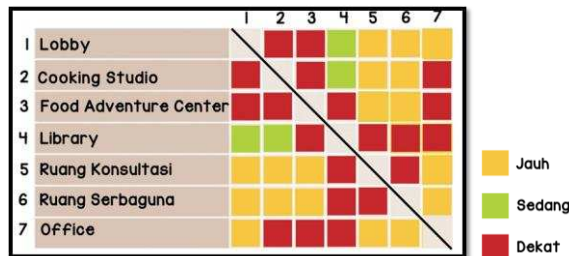
Pencapaian tapak perancangan hanya bisa dilalui dengan pencapaian pejalan kaki yang masuk lewat main lobby dan melewati taman. Untuk lahan parkir disediakan lahan untuk kendaraan bermotor maupun mobil. Kendaraan bermotor disediakan di bawah *main lobby* sedangkan mobil pengunjung di sebelah kanan *main lobby*. Sedangkan untuk staff dan pengelola disediakan di sebelah atas lokasi perancangan.

D. Analisa Kebutuhan Ruang

Pengguna	Jumlah	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Perabot
Anak-anak usia 3-6 th	+ 200 orang	- Bermain dan belajar gizi - Membaca buku - Konsultasi - Berlatih memasak - Seminar	- Food Adventure Centre - Library - Ruang Konsultasi - Cooking studio - Ruang serbaguna	- Alat Bermain, kursi, tempat minum, - LCD - Rak buku, meja dan kursi - Rak, meja dan kursi - Meja, wastafel dan penyimpanan - Kursi, meja dan LCD
Pengantar (Orang tua, baby siter, pembantu)	+ 50 orang	- Menunggu anak - Mencari informasi - Mendampingi anak - Mengawasi anak - Membaca buku - Konsultasi - Seminar	- Lobby (area informasi) - Ruang tunggu (Library) - Ruang Konsultasi - Ruang serbaguna	- Meja resepsionis, kursi - Kursi tunggu dan rak buku - Rak, meja dan kursi - Kursi, meja dan LCD
Pengelola	1 orang	- Mengelola - Mengawasi Kinerja Staff - Meeting - Istirahat - Memberikan pengarahan	- Ruang Kerja - Ruang Serbaguna	- Meja dan kursi kerja, komputer - Meja dan kursi
Staff	- Informasi 1 orang - Gizi 2 orang	- Membantu anak - Melayani informasi - Melayani pendaftaran - Melayani konsultasi - Mengawasi - Meeting	- Ruang Staff - Area Informasi - Ruang Konsultasi - Ruang Serbaguna	- Meja dan kursi - Meja resepsionis, kursi - Rak, meja dan kursi - Meja dan kursi

Analisa Kebutuhan Ruang

E. Analisis Hubungan dan Karakteristik Ruang



Hubungan dan Karakteristik Ruang

F. Konsep Perancangan

Melihat dari latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan yang ada, maka diambil konsep perancangan untuk menjawab permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai. Konsep yang diambil yaitu *healthy spoon*. *Healthy spoon* jika dijelaskan merupakan peralatan makan yang pertama digunakan oleh anak untuk makan sehingga pada *healthy spoon*, sendok dan makanan menjadi dasar untuk penerapan pola makan sehat tersebut.

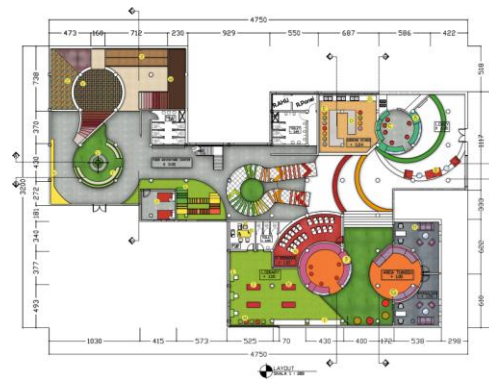
Tidak hanya itu, penerapan sehat juga menjadi poin kedua yang tidak boleh diabaikan. Diharapkan ke depannya, anak dapat belajar bagaimana memilih makanan sehat sehingga penyakit dapat dihindari. Sehingga pengambilan bentuk denah layout, plafon serta perabot didasari oleh stilasi bentuk sendok dan makanan yang menyatu.

Sedangkan tema perancangan mengambil 5 macam makanan dari konsep gizi seimbang yaitu piramida makanan. Di

perancangan akan ada pembagian 5 warna untuk masing-masing makanan. Pembagian tersebut berisi karbohidrat, protein, vitamin, mineral, dan susu. [2]

Karena pentingnya pengaruh warna pada anak sehingga pemakaian warna dari layout sangat beragam. Warna tersebut diambil dari makanan dan setiap kandungan dan manfaat dapat dilihat dari warna tersebut.[1]

G. Hasil Akhir



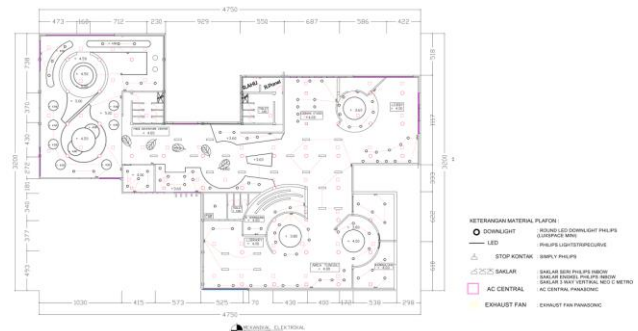
Layout



Pola Lantai

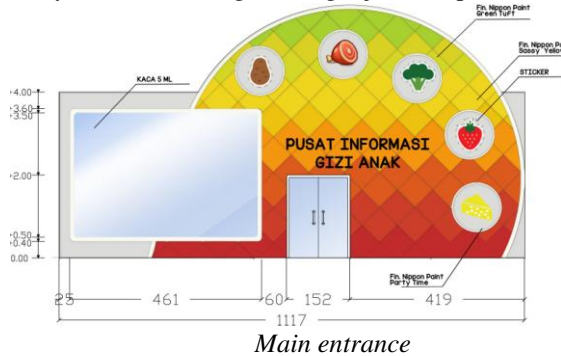


Pola Plafon



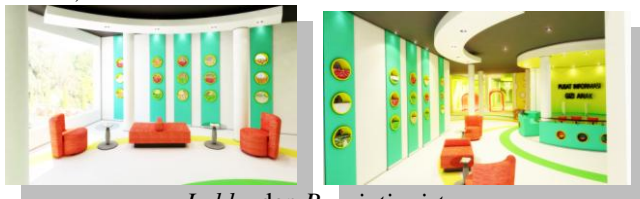
Mekanikal Elektrikal

Untuk main entrance, bentukan diambil dari lengkung ujung sendok dan 5 lingkaran yang terdiri dari karbohidrat, protein, vitamin, mineral dan susu. Untuk warna juga diambil dari 5 warna yaitu merah, orange, kuning, hijau, dan putih.



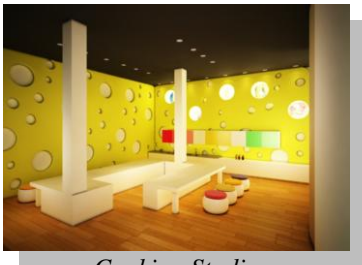
Main entrance

Pada area lobby, pengunjung akan melihat display 5 sendok makanan yang melambangkan 5 makanan sehat. Pada sebelah kiri area receptionist terdapat area tunggu untuk pengunjung. Pada area tunggu, pengunjung dapat mengenal berbagai jenis kacang-kacangan dari display kaca disebelah kiri. Dan didepan display sendok juga terdapat papan informasi seputar makanan,



Lobby dan Receptionist

Pada area *cooking studio*, dibuat dapur yang tanpa kompor disebabkan rentan kebakaran. Lalu dinding dibuat menyerupai keju karena pada area ini akan dikenalkan tentang susu dan keju. Pada *cooking studio*, anak akan memasak makanan mereka sendiri dan dipandu oleh staf yang bertugas. Pelatihan pada cooking studio ini memuat anak sekitar 8-12 orang.



Cooking Studio

Pada perpustakaan menggunakan rak dengan bentuk apel dan stroberi agar menarik perhatian anak untuk membaca dan menyukai makanan sehat. Perpustakaan di sini juga sebagai area tunggu orangtua yang menunggu anaknya keluar dari permainan serta terdapat ruang konsultasi bagi orang tua yang ingin mengetahui tingkat gizi pada anaknya. Tidak lupa juga terdapat ruang serbaguna untuk pemberian *briefing* pada pengunjung yang berkelompok sehingga tidak mengganggu sirkulasi.

Pada area permainan dibuat terowongan sebagai area sirkulasi anak untuk keluar dan masuk. Untuk sirkulasi juga digambarkan pada pola dinding yang mengarah pengunjung masuk dan keluar. Setelah itu, terdapat pijakan yang

melambangkan irisan sayuran serta plafon yang menyerupai daun. Permainan lain juga berupa serangkaian mulai dari bola yang menyerupai daging bola setelah itu jaring-jaring yang membuat anak melihat telur pada bagian atas. Kemudian terdapat kolam bola yang setiap bolanya diberi stiker makanan untuk mereka lihat.



Food Adventure Center

Pada area permainan juga terdapat area istirahat yang dimana anak dapat minum dan duduk. Pada area ini dibentuk batang pohon sebagai pembatas dan sebagai tempat aksesoris gantung buah. Terdapat ketinggian lantai untuk tempat minum sebagai pembuangan air yang jatuh pada lantai.

IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior Pusat Informasi Gizi Anak dilatarbelakangi oleh perkembangan kesehatan anak yang berubah dari zaman ke zaman. Perkembangan kesehatan ini menunjukkan bahwa Surabaya merupakan kota yang kasus gizi buruk relatif tinggi. Penyebab kasus gizi buruk tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya makanan sehat yang harus dikonsumsi oleh anak.

Pada Perancangan Pusat Informasi Gizi ini anak akan bermain pada wahana yang disediakan. Wahana tidak hanya berupa permainan tetapi mereka akan diajak mengenal makanan sehat dari setiap permainan. Tidak hanya itu, anak akan belajar memasak lewat fasilitas cooking studio.

Untuk orangtua dan pengantar tidak perlu khawatir akan menunggu terlalu lama. Di sini disediakan ruang konsultasi dan ruang seminar untuk mereka dapat belajar tentang makanan sehat yang seharusnya mereka siapkan untuk anaknya.

Pusat Informasi Gizi Anak merupakan satu terobosan baru untuk pemerintah, ahli gizi, orangtua maupun perusahaan dibidang makanan sehat agar bersatu untuk menangani kasus gizi buruk sedini mungkin lewat pemberian edukasi tentang gizi ke seluruh lapisan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C.D.A mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dalam proses penulisan jurnal ini. Selain itu ucapan terima kasih ditujukan kepada Pihak Rumah Sakit dari Darmo Children Center yang memberikan banyak informasi dan membantu dalam pelaksanaan survey.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febry, A.B., Marendra, Z. *Menu Sehat & Permainan Kreatif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta Selatan : GagasMedia, 2009.
- [2] Adiningsih,Hj, Sri. *Waspada! Gizi Balita Anda : Tips Mengatasi Anak Sulit Makan, Sulit Makan Sayur dan Minum Susu*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.